

**PENGARUH PERMAINAN PLASTISIN TERHADAP KREATIVITAS
ANAK KELOMPOK B DI TK MASYITHOH, KARANGMOJO,
GUNUNGKIDUL TAHUN PELAJARAN 2013/2014**

NASKAH PUBLIKASI

Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana

Pendidikan Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Diajukan Oleh :

KERINA NUGRAHANINGRUM

NIM: A.520100118

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA

2014



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. A. Yani Tromol Pos 1 – Pabelan, Kartasura Telp. (0271) 717417, Fax: 715448 Surakarta 57102

Website: <http://www.ums.ac.id>

Email: ums@ums.ac.id

Surat Persetujuan Artikel Publikasi Ilmiah

Yang bertanda tangan dibawah ini pembimbing skripsi/tugas akhir :

Nama : Dra. Surtikanti, SH, M.Pd

NIK : 155

Telah membaca dan mencermati naskah artikel publikasi ilmiah, yang merupakan ringkasan skripsi/tugas akhir dari mahasiswa :

Nama : Kerina Nugrahaningrum

NIM : A 520100118

Program Studi : FKIP/Pendidikan Anak Usia Dini

Judul Skripsi : PENGARUH PERMAINAN PLASTISIN TERHADAP
KREATIVITAS ANAK KELOMPOK B DI TK
MASYITHOH, KARANGMOJO, GUNUNGKIDUL
TAHUN AJARAN 2013/2014

Naskah artikel tersebut, layak dan dapat disetujui untuk dipublikasikan.

Demikian persetujuan dibuat, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Surakarta, 17 Juni 2014

Pembimbing

Dra. Surtikanti, SH, M.Pd
NIP. 155



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. A. Yani Tromol Pos I – Pabelan, Kartasura Telp. (0271) 717417, Fax : 715448 Surakarta 57102

Website : <http://www.ums.ac.id> Email : ums@ums.ac.id

SURAT PERNYATAAN

PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Bismillahirrahmaanirohim

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya :

Nama : KERINA NUGRAHANINGRUM

Nim : A5200100118

Fakultas/Jurusan : Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

Judul Skripsi : PENGARUH PERMAINAN PLASTISIN TERHADAP
KREATIVITAS ANAK KELOMPOK B DI TK MASYITOH,
KARANGMOJO, GUNUNGKIDUL TAHUN AJARAN 2013/2014

Dengan ini menyatakan bahwa saya menyetujui untuk:

1. Memberikan hak bebas royalti kepada perpustakaan UMS atas penulisan karya ilmiah saya, demi pengembangan ilmu pengetahuan.
2. Memberikan hal menyimpan, mengalihkan mediakan/mengalihkan formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, serta menampilkannya dalam bentuk soft copy untuk kepentingan akademis kepada perpustakaan UMS, tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta.
3. Bersedia dan menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak perpustakaan UMS, dari semua bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan semoga dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Surakarta, 17 Juni 2014

Yang Menyatakan

KERINA NUGRAHANINGRUM

ABSTRAK

PENGARUH PERMAINAN PLASTISIN TERHADAP KREATIVITAS ANAK KELOMPOK B DI TK MASYITHOH KARANGMOJO, GUNUNGKIDUL TAHUN 2013/2014.

Kerina Nugrahaningrum, A520100118, Program Studi Pendidikan Guru
Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas
Muhammadiyah Surakarta, 2014, 106 halaman.

Tujuan penelitian ini adalah mengetahui pengaruh permainan plastisin terhadap kreativitas anak kelompok B di TK Masyithoh Karangmojo Tahun Pelajaran 2013/2014. Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode eksperimen dengan bentuk one group pretest-posstest. Subyek penelitian adalah anak kelompok B TK Masyithoh Karangmojo yang berjumlah 20 anak (8 anak laki-laki dan 12 anak perempuan). Teknik pengumpulan data diperoleh melalui pedoman observasi dengan instrumen penelitian berbentuk rating scale dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif dan analisis uji hipotesis. Analisis deskriptif digunakan untuk mengetahui pencapaian indikator kemampuan kreativitas anak sebelum dan sesudah diberikan eksperimen menggunakan permainan plastisin. Analisis hipotesis digunakan untuk menguji hipotesis dengan menggunakan uji T dalam program SPSS 20 yaitu Independent Sample T-test dan diperoleh nilai t_{hitung} sebesar -31,568 dengan t_{tabel} 0,000. Oleh karena hasil perhitungan menunjukkan nilai $p\text{-value} = 0,000 > 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa permainan plastisin berpengaruh terhadap kemampuan kreativitas anak kelompok B di TK Masyithoh Karangmojo tahun 2013/2014 diterima kebenarannya.

Kata Kunci : permainan plastisin, kreativitas anak

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah pembinaan untuk anak usia 0–6 tahun yang dilakukan dengan stimulasi pendidikan untuk membantu pertumbuhan jasmani dan rohani agar anak siap untuk mengikuti pendidikan selanjutnya (Isjoni 2011:20).

Usia lahir sampai dengan memasuki pendidikan dasar merupakan masa keemasan (*golden age*), sekaligus dalam tahapan kehidupan manusia yang anak menentukan perkembangan anak selanjutnya. Anak usia dini merupakan masa peka dalam perkembangan aspek berfikir logis anak. Usia 4-6 tahun merupakan masa peka untuk menerima berbagai upaya perkembangan seluruh potensinya. Masa peka adalah masa terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi lingkungan dan menginternalisasikan kedalam pribadinya. Masa ini merupakan masa awal pengembangan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, nilai-nilai agama dan moral. Oleh karena itu, dibutuhkan kondisi dan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangannya tercapai secara optimal (Undang-Undang No. 58 Tahun 2009 tentang Sisdiknas pasal 1:1).

Setiap usia perkembangan anak mempunyai karakter tertentu. Perkembangan setiap anak tergantung usianya. Usia anak TK kelompok B antara 5-6 tahun. Karakteristik perkembangan anak usia 5-6 tahun antara lain mulai tumbuh rasa percaya diri, minat dan motivasi belajar semakin meningkat. Dengan bermain plastisin dapat memotivasi anak untuk mengetahui segala sesuatu secara lebih mendalam dan secara spontan dapat mengembangkan kreativitasnya.

Kreativitas memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan anak. Melalui kreativitas, anak dapat berkreasi sesuai dengan bakat ataupun kemampuan, anak dapat memecahkan suatu masalah dan dapat meningkatkan kualitas hidupnya dimasa yang akan datang.

Perkembangan kreativitas pada anak dapat dikembangkan dengan optimal jika diberikan stimulus yang tepat. Kegiatan pembelajaran harus dibuat

menyenangkan, menarik perhatian anak dan membuat anak nyaman agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif.

Maka dari itu disediakan media yang dapat memfasilitasi perkembangan kreativitas anak yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak-anak. Salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas anak adalah permainan plastisin. Permainan plastisin dapat digunakan untuk meningkatkan kreativitas anak.

Berangkat dari paparan keterangan tersebut di atas, peneliti memberikan judul karya tulis ilmiah ini dengan PENGARUH PERMAINAN PLASTISIN TERHADAP KREATIVITAS ANAK KELOMPOK B DI TK MASYITHOH KARANGMOJO, GUNUNGKIDUL TAHUN 2013/2014.

LANDASAN TEORI

a. Kreativitas

Kreativitas adalah menemukan hal-hal yang luar biasa di balik hal-hal yang tampak biasa. Kreativitas sebagai kemampuan untuk mengubah dan memperkaya dunianya dengan penemuan-penemuan di bidang ilmu teknologi, seni maupun penemuan-penemuan di bidang lainnya (Musbikin, 2004:138).

b. Permainan Plastisin

Permainan merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak dikenali sampai pada yang diketahui, dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai melakukannya. Bermain bagi anak memiliki nilai dan ciri yang penting dalam memajukan perkembangan kehidupan sehari-hari. Pada permulaan setiap pengalaman bermain memiliki resiko. Ada resiko bagi anak untuk belajar. Unsur lain adalah pengulangan. Anak mengkonsolidasikan ketrampilannya yang harus diwujudkan dalam berbagai permainan dengan nuansa yang berbeda. Dengan cara ini anak memperoleh pengalaman tambahan untuk melakukan aktivitas lain.

Melalui permainan anak dapat menyatakan kebutuhannya tanpa dihukum atau terkena teguran` (Semiawan, 2002:21).

Plastisin adalah semacam bahan yang menyerupai lilin, lembut, mudah dibentuk, dapat mengeras, mengering dengan sendirinya, dan bersifat anti racun. Penggunaannya aman bagi siapapun, termasuk anak-anak. Plastisin memiliki struktur yang sangat liat sehingga sangat mudah dibentuk menjadi apapun. Hanya dengan mengeringkannya, maka clay yang sudah dibentuk (Monica, 2007:12).

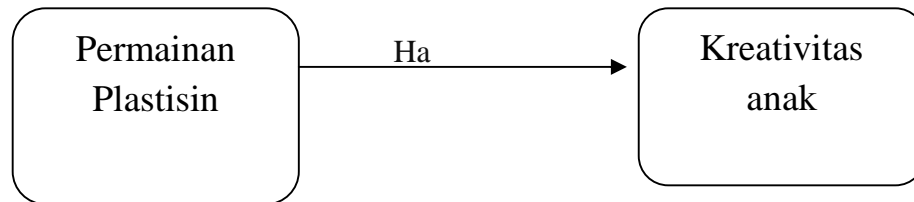
c. Kerangka Penelitian

Permainan plastisin sangat disukai anak karena dengan bermain anak akan lebih senang dan mempunyai jiwa mandiri untuk melakukan kegiatan. Dengan adanya permainan plastisin akan menumbuhkan rasa kreativitas yang tinggi terhadap peserta didik sejak dini dan juga memberi timbal balik yang baik kepada guru untuk menciptakan hal yang baru kepada peserta didik. Perencanaan sumber belajar yang dilakukan oleh guru juga akan memberikan manfaat apabila guru dapat menyiapkan dan memiliki sumber belajar yang sesuai dengan karakteristik, minat dan tujuan pembelajaran anak yang hendak dicapai. Anak bisa menciptakan berbagai macam apa yang akan di buat anak dengan menggunakan permainan plastisin.

Kreativitas adalah menemukan hal-hal yang luar biasa di balik hal-hal yang tampak biasa. Kreativitas sebagai kemampuan untuk mengubah dan memperkaya dunianya dengan penemuan-penemuan di bidang ilmu teknologi, seni mapun penemuan-penemuan di bidang lainnya.(Musbikin, 2004:138).

Penggunaan metode eksperimen merupakan suatu metode yang sesuai dengan karakteristik berfikir anak yang aktif dan rasa ingin tahunya yang besar. Dengan metode ini rasa ingin tahu anak akan terpenuhi yaitu dengan melakukan eksplorasi dan percobaan.

Adapun untuk mempermudah keterangan di bawah ini peneliti ilustrasikan ke dalam bentuk tabel sebagai berikut:



d. Hipotesis

Adapun Hipotesis dalam penelitian ini yang terdapat pengaruh permainan plastisin terhadap kreativitas anak kelompok B di TK Masyithoh, Karangmojo tahun Ajaran 2013/2014.

METODE PENELITIAN

Tempat penelitian adalah Taman Kanak-Kanak Masyithoh, Desa Karangmojo, Kecamatan Karangmojo, Kabupaten Gunungkidul. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2013-2014. Alasan peneliti memilih Taman Kanak-Kanak Masyithoh adalah belum pernah dilakukan penelitian yang serupa dengan penelitian ini.

Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B Taman Kanak-Kanak Masyithoh, Desa Karangmojo, Kecamatan Karangmojo, Kabupaten Gunungkidul Tahun pelajaran 2013/2014. Jumlah anak yang akan dijadikan subjek penelitian adalah 20 anak.

Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian *Pre-Eksperimental*. Penelitian ini menggunakan observasi awal untuk mengetahui keadaan awal sebelum di berikan perlakuan dan observasi akhir untuk mengetahui keadaan setelah perlakuan. Skor observasi awal dan akhir kemudian dibandingkan dan dilakukan analisis t_{test} untuk mengetahui perbedaanya.

Teknik pengumpulan data yang digunakan penelitian adalah observasi dan dokumen. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan *rating scale* sebagai alat observasi atau pengamatan. Sistem rating scale dapat mengetahui secara langsung tingkat kemampuan anak.

untuk mengujinormalitas data dalam penelitian ini menggunakan uji *kolmogorov-smirnov* dengan bantuan SPSS 20 for windows pada taraf signifikansi 0,05. Hipotesis dalam uji kenormalan data pretes adalah sebagai berikut:

- 1) Sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.
- 2) Sampel berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal.

Kriteria pengambilan keputusannya yaitu:

- 1) Jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka ditolak.
- 2) Jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka diterima.

Uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan statistic uji levene dengan bantuan SPSS 20 for windows dengan taraf signifikansi 0,05. Hal ini dilakukan untuk melihat apakah data berasal dari variansi yang sama atau tidak.

Uji hipotesis menggunakan SPSS (20 for windows) yaitu paket uji statistik untuk ilmu sosial. Uji t digunakan untuk mengetahui signifikansi pengaruh variabel bebas yaitu plastisin (X) terhadap variabel terikat (Y) yaitu kreativitas anak, sehingga bisa diketahui apakah dugaan yang sudah ada dapat diterima atau ditolak.

Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

- 1) Menentukan hipotesis

Ho :permainan plastisin tidak berpengaruh terhadap kreativitas anak.

Ha : permainan plastisin berpengaruh terhadap kreativitas anak

- 2) Taraf signifikan dalam penelitian ini $\alpha = 0,05$.

- 3) Menentukan kriteria penilaian

- a) Berdasarkan perbandingan antara t_{hitung} dengan t_{tabel}

H_0 ditolak jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $t_{hitung} < -t_{tabel}$

H_0 diterima jika $t_{\text{tabel}} \leq t_{\text{hitung}} \leq t_{\text{tabel}}$ maka

- b) Berdasarkan perbandingan nilai probabilitas (sig.)

H_0 diterima jika probabilitas $> 0,05$

H_0 ditolak jika probabilitas $< 0,05$.

- c) Analisis data menggunakan SPSS 20 *Paired-Sample T-Test* atau lebih dikenal dengan *Pre-Post Desing* adalah analisis dengan melibatkan dua pengukuran pada subjek yang sama terhadap suatu pengaruh atau perlakuan tertentu. Pengukuran pertama dilakukan sebelum diberi perlakuan tertentu dan pengukuran kedua dilakukan sesudahnya.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang berjudul “Pengaruh Permainan Plastisin Terhadap Kreativitas Anak Kelompok B Di Tk Masyithoh Karangmojo, Gunungkidul Tahun 2013/201, maka deskripsi data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Deskripsi Data Observasi Awal Terhadap Kreativitas Anak Sebelum Eksperimen

Sebelum dilakukan perlakuan dengan menggunakan permainan plastisin terlebih dahulu dilakukan observasi awal terhadap kreativitas anak. Kegiatan observasi awal bertujuan untuk mengetahui kemampuan kreativitas anak sebelum menggunakan permainan plastisin. Setelah selesai melakukan observasi kemudian diberikan skor dengan memberikan tanda *check list* (v) pada pedoman observasi pada masing-masing anak sesuai dengan kemampuan anak.

Hasil distribusi frekuensi data kemampuan kreativitas anak sebelum menggunakan permainan plastisin dapat diketahui bahwa frekuensi terbanyak adalah 13-16 yaitu 12 anak atau 60% dan frekuensi terendah adalah 21-24 yaitu 1 anak atau 5%

2. Deskripsi Data Observasi Akhir Kreativitas Anak Setelah Eksperimen

Setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan permainan plastisin kemudian dilakukan observasi akhir untuk mengetahui kemampuan kreativitas anak setelah menggunakan permainan plastisin. Observasi akhir dilakukan dengan memberi tugas sebagaimana observasi awal sebelum menggunakan permainan plastisin, akan tetapi tema dari pembelajaran berbeda dengan observasi awal.

Berdasarkan hasil observasi akhir yang telah dilakukan kemudian dilakukan tabulasi data. Hasilnya yaitu jumlah skor kemampuan kreativitas anak kelompok B Taman Kanak-Kanak Masyithoh tahun pelajaran 2013/2014 adalah 600 dengan nilai rata-rata 30, nilai tertinggi 34 dan nilai terendah 27 peserta, nilai standar deviasi 3,103.

Hasil distribusi frekuensi data kemampuan kreativitas anak sesudah menggunakan permainan plastisin diatas diketahui bahwa frekuensi terbanyak adalah skor antara 27-30 yaitu 13 anak atau 65% dan frekuensi terendah adalah skor 31-34 yaitu 7 anak atau 35%.

3. Pengkategorian Kreativitas Anak Sebelum dan Setelah Diberikan Eksperimen

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa tidak ada anak yang mempunyai kemampuan kreativitas anak dengan kategori belum berkembang, tidak ada anak yang mempunyai kemampuan kreativitas dengan kategori mulai berkembang, 13 anak yang mempunyai kemampuan kreativitas dengan kategori berkembang sesuai harapan, dan ada 7 anak yang mempunyai kemampuan kreativitas dengan kategori yang mempunyai kemampuan kreativitas dengan kategori. Sehingga mayoritas skor kemampuan kreativitas anak sebelum menggunakan permainan plastisin mempunyai kategori mulai berkembang dengan persentase 60%. Sehingga mayoritas skor kemampuan kreativitas anak sesudah menggunakan permainan plastisin berkembang sesuai harapan dengan persentase 65,00%.

Berdasarkan hasil penelitian uji *Kolmogorov-Smirnov* dapat diketahui bahwa *p-value* dari masing-masing data lebih besar dari α ($p > 0,05$). *p-value* pada kemampuan kreativitas anak sebelum menggunakan permainan plastisin $0,780 < 0,05$ dan *p-value* pada kemampuan kreativitas anak setelah menggunakan permainan plastisin adalah $0,759 < 0,05$. Sehingga data tersebut dinyatakan memiliki distribusi normal atau memiliki sebaran data yang normal.

Hasil uji homogenitas terhadap variansi antara kedua hasil observasi memperoleh nilai *Levene's test* sebesar 1,696 dengan *p-value* sebesar 0,201, karena nilai $p > \alpha$ ($1,696 > 0,05$) maka dapat dinyatakan variansi kedua data hasil observasi adalah relatif sama, sehingga dapat dikatakan bahwa kedua data hasil observasi kreativitas anak dalam keadaan homogen.

Hasil analisis data dengan menggunakan *Independent t test* diperoleh nilai t_{hitung} sebesar -31,568 dengan t_{tabel} 0,05. Oleh karena hasil perhitungan menunjukkan nilai jadi $t_{hitung} > t_{tabel} = -31,568 > 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa permainan plastisin berpengaruh terhadap kreativitas anak kelompok B TK Masyithoh Karangmojo tahun pelajaran 2013/2014 diterima kebenarannya.

Hasil analisis data dengan menggunakan *Independent t test* diperoleh t_{hitung} sebesar -31,568 dengan t_{tabel} 0,05. Oleh karena hasil perhitungan menunjukkan nilai jadi $t_{hitung} > t_{tabel} = -31,568 > 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa kreativitas anak setelah menggunakan permainan plastisin dalam pembelajaran lebih berkembang optimal dari pada sebelum menggunakan permainan plastisin dalam pembelajaran.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh permainan plastisin terhadap kemampuan kreativitas anak kelompok B TK Masyithoh Karangmojo diperoleh hasil analisis data dengan menggunakan *Independent t test* diperoleh t_{hitung} sebesar -31,568 dengan t_{tabel} 0,05. Oleh karena hasil perhitungan

menunjukkan nilai jadi $t_{hitung} > t_{tabel} = -31,568 > 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Dengan demikian hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa permainan plastisn berpengaruh terhadap kreativitas anak kelompok B TK Masyithoh Karangmojo tahun pelajaran 2013/2014 diterima kebenarannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Musbikin, Imam. 2004. *Anak-anak Didikan Teletubbies*. Yogyakarta: Mitra Pustaka.
- Semiawan, C.2002. *Mengembangkan Kreativitas Anak*. Tersedia: [www. Atmajaya.ac.id/content.asp?](http://www.atmajaya.ac.id/content.asp?)
- Trihendradi,C.2012. *Step by StepSPSS 20 Analisis Data Statistik*. Yogyakarta: Penerbit Andi
- Isjoni. 2011. *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung : Alfabeta.